

## Kosztá József Általános Iskola a SMART Referencia Iskolája



### SMART Referencia Iskola lettünk

Intézményünkben a magas szintű oktatás mellett nagy figyelmet fordítunk a korszerű oktatástechnikai eszközök beszerzésére és használatára. Már több éve használunk interaktív táblákat, tanulói laptopokat és interaktív tananyagokat.

A TIOP 1.1.1-07/1-2008-1178 azonosító számú „Multimédiás oktatás korunk iskoláiban” pályázat következtében ezen tanévtől az interaktív táblát használók köre és a felhasználás lehetősége ugrásszerűen kibővült. Már az elmúlt években több kollégánk vett részt és szerepelt sikeresen különböző interaktív tananyag pályázatokon. Igen nagy megtiszteltetés ért minket, hogy az LSK Hungária Kft. (a SMART termékek hivatalos forgalmazója) közvetítésével a kanadai SMART Technologies úgy döntött, hogy iskolánk 2012 januárjától a SMART Referencia Iskola hálózat tagja legyen. Azokat az iskolákat ismerik el így ily módon, akik igen magas színvonalon alkalmazzák az IKT eszközöket és a SMART termékek használata közben megszerzett tapasztalataikat, ötleteiket szívesen megosztják más intézményekkel. Iskolánk betekintést fog nyújtani a modern oktatási eszközök használatába, azok számára akik sikeresen szeretnék az új technológiákat bevezetni az oktatásba.

Intézményünk honlapján (

[osztas-szentes.hu](http://osztas-szentes.hu)

[www.kosztas-szentes.hu](http://www.kosztas-szentes.hu)

) olvashatóak lesznek az aktuális programok, rendezvények.

A projekt vezetője Seres Katalin. Felső koordinátor: Lucza László. Alsós koordinátor: Olaszné Vincze Gabriella.

Iskolánk a Referencia Iskola Programnak köszönhetően két új eszközzel és egy a matematika órákon jól hasznosítható szoftverrel gyarapodott.

Az egyik eszköz SMART Slate vezeték nélküli palatábla, amely új lehetőségeket teremt az osztályteremben. Megadja a tanár vagy a diák számára azt a szabadságot, hogy a SMART Board interaktív táblán folyó munka a tanterem bármely szegletéből irányítható legyen. Amennyiben a vezeték nélküli palatábla felületén elkezd írni a speciális toll segítségével, úgy a kézírás mindenki számára láthatóvá válik mind a számítógép képernyőjén, mind pedig a SMART Board interaktív táblán vagy a vetítővászonon.



A másik a dokumentum kamera a legkényelmesebb módon teszi lehetővé az objektumok, tárgyak és dokumentumok azonnali megjelenítését a tanóra felesleges megszakítása nélkül. A dokumentum kamera tökéletesen együttműködik a SMART Notebook oktatói szoftverrel, így lehetőséget biztosít képek rögzítésére és a SMART Notebook oldalba történő azonnali beillesztésére. A digitális tinta segítségével jegyzetek helyezhetők el a rögzített képekre, amelyek elmenthetők közvetlenül a SMART Notebook oktatói szoftver galériájába, a későbbi felhasználás céljából.

A Mixed Reality technológia innovatív módon segíti elő a tanárok és a diákok számára a különféle

### **3D-s, animált,**

akár hanghatásokkal színesített multimédiás tartalmak lényegi megértését. A dokumentum kamera támogatja a Mixed Reality. Az 5.2x optikai és 8.0x digitális nagyításnak köszönhetően az új SMART dokumentum kamerával megjelenített képek mindig ragyogó színűek és élesek lesznek. A legapróbb részlet kinagyításával (például egy mikroszkóp több százszoros nagyított képének kivetítésével) az egész osztály figyelme könnyedén irányíthatóvá válik.



A harmadik a SMART Notebook Math Tools szoftver. Ez a szoftver a SMART Notebook oktatói szoftver eszköztárába épül be, így egy központi helyről biztosít gyors hozzáférést a kifejezetten matematika oktatáshoz használható eszköztárhoz, illetve minden további funkcióhoz és Galéria-tartalomhoz. A matematika eszköztár még vizuálisabbá, érthetőbbé és interaktívabbá varázsolja a matekórát, köszönhetően a beépített alakzat-készítő, diagram-kirajzoló és továbbfejlesztett egyenletszerkesztő funkcióknak. A szoftver dinamikus eszközeinek köszönhetően egyszerűen megvizsgálhatók egy táblázat és egy diagram közötti összefüggések, vagy éppen kirajzolható egy ponthalmazra legjobban illeszkedő egyenes.





köznevelési és oktatási intézmény működik az óvodától általános- és

